

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini memang sudah tidak dipungkiri lagi, kini semakin banyak anak didik taman kanak-kanak yang sudah difasilitasi *smartphone* atau telepon genggam oleh orang tuanya, akan tetapi kebanyakan anak didik taman kanak-kanak tersebut memanfaatkan *smartphone* tersebut hanya untuk bermain game, menonton video di YouTube juga bermain sosial media saja. *Smartphone* adalah telepon genggam yang mempunyai keunggulan yaitu kemampuan *multitasking* yang memudahkan pengguna mengerjakan tugas lebih dari satu dalam satu waktu. (Widiastika, Hendracipta and Syachruroji, 2020).

Kini perkembangan teknologi pun semakin menggerakkan timbulnya perubahan diseluruh aspek. Salah satunya adalah bidang edukasi yang bercirikan komunikasi digital. Komunikasi digital nirkabel sudah sangat dibutuhkan pada berbagai bidang, seperti edukasi, bisnis, hiburan, kesehatan atau keamanan, sehingga sangat diperlukan ketersediaan perangkat *mobile* yang dapat mendukung aktivitas penggunaan diberbagai lingkungan dengan fleksibilitas tinggi, perangkat yang lebih praktis dalam penggunaan. Perkembangan teknologi dibagian edukasi bisa dilihat dalam penggunaan perlengkapan media pembelajaran yang ditandai terbentuknya konsep game edukasi. (Widiastika, Hendracipta and Syachruroji, 2020).

Game edukasi merupakan permainan yang dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Teknik

pembelajaran interaktif yang efektif bagi anak usia dini adalah dengan menggunakan game edukasi, hal ini dikarenakan sebagian besar anak di usia dini memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap semua yang berada di lingkungan sekitarnya (Reni Widyastuti & Listia Sari Puspita, 2020).

Game edukasi memiliki tujuan khusus mendidik. Game edukasi ini akan mengutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar. Untuk sebagian anak, kata belajar akan terasa sangat menakutkan, sehingga diharapkan dengan adanya game pendidikan yang menarik ini, anak tidak akan menyadari jika yang dilakukannya itu adalah termasuk belajar dan anak akan menjadi senang dan mau belajar (Reni Widyastuti & Listia Sari Puspita, 2020).

Dengan adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan game edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak. Peningkatan aktivitas belajar anak mendapat perolehan persentase sebesar 85,05% dengan kategori sangat baik (Ririn Windawati & Henny Dewi Koeswanti, 2021).

Salah satunya pengenalan terhadap Binatang, karena dengan pengenalan ini anak-anak diajarkan untuk lebih mengenal berbagai macam binatang dan habitatnya. Game berjenis edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar terhadap materi pelajaran sambil bermain. Sehingga dengan perasaan senang diharapkan bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan.

TK Pertiwi Sariak Laweh merupakan salah satu instansi pendidikan. Selama ini proses pembelajaran di sekolah hanya menggunakan cara konvensional dan belum menggunakan media teknologi, sehingga proses penerimaan materi oleh murid kurang menarik dan membuat mereka kurang tertarik untuk belajar. Oleh karena itu, dengan adanya game edukasi ini yang bertujuan untuk dapat mengatasi

masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar dan membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan anak dalam proses belajar anak-anak diusia dini.

Dengan adanya game edukasi ini diharapkan penyampaian materi pengenalan hewan dan habitatnya bisa lebih interaktif lagi dengan penggunaan animasi hewan yang lebih hidup dan ditambah dengan pengenalan nama hewan dalam tiga bahasa, yaitu bahasa Indonesia, Inggris dan Minang. Penggunaan bahasa Indonesia dalam game edukasi ini mengingat bahasa Indonesia adalah bahasa yang dipakai berkomunikasi sehari-hari oleh anak, sedangkan bahasa Inggris adalah bahasa Internasional yang diberlakukan diseluruh negara, dan bahasa Minang adalah bahasa tempat mereka berasal yang bertujuan agar mereka tidak lupa dengan bahasa asal sendiri.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian *“Perancangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran di TK Pertiwi Sariak Laweh Berbasis Android”*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, penulis dapat merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang Aplikasi Game Edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran di TK Pertiwi Sariak Laweh berbasis Android?
2. Bagaimana Aplikasi Game Edukasi ini dapat menjadi sarana yang menyenangkan dalam pembelajaran pengenalan hewan?

3. Bagaimana Aplikasi Game Edukasi ini dapat memberikan seputar informasi terkait hewan?
4. Bagaimana Aplikasi Game Edukasi ini dapat mengatasi kecanduan game pada anak agar menjadi kegiatan yang bermanfaat?

1.3 Hipotesis

Adapun hipotesa dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Diharapkan dapat dirancang dan dibangunnya Aplikasi Game Edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran di TK Pertiwi Sariak Laweh berbasis Android.
2. Diharapkan dengan Aplikasi Game Edukasi ini dapat menjadi sarana yang menyenangkan dalam pembelajaran dalam pengenalan hewan.
3. Diharapkan dengan Aplikasi Game Edukasi ini dapat memberikan informasi terkait hewan.
4. Diharapkan dengan Aplikasi Game Edukasi ini dapat mengatasi kecanduan game pada anak agar menjadi kegiatan yang bermanfaat.

1.4 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan Aplikasi Game Edukasi ini hanya terbatas pada pengenalan nama dan habitat hewan dalam 3 bahasa saja. yaitu Bahasa Indonesia, Inggris dan Minang
2. Aplikasi Game Edukasi ini berbasis Android, artinya hanya bisa dijalankan pada perangkat yang memakai Sistem Operasi Android saja.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang sebuah Aplikasi Game Edukasi yang bisa membangkitkan minat belajar anak dan dapat membantu para guru dalam proses pembelajaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. TK Pertiwi Sariak Laweh
 - a. Memberikan metode pembelajaran baru yang bisa menarik minat anak.
 - b. Memberikan tambahan ilmu pengetahuan serta cara untuk mengatasi permasalahan yang timbul tersebut.
2. Anak-anak TK
 - a. Membantu anak belajar dalam pengenalan hewan dengan cara yang menyenangkan.
 - b. Memberikan wawasan dan pengetahuan tentang nama dan habitat hewan dalam Bahasa lain.
3. Penulis
 - a. Memperdalam ilmu tentang cara pembuatan Aplikasi dan Game.
 - b. Menerapkan ilmu dan pengetahuan yang diperoleh selama perkuliahan.

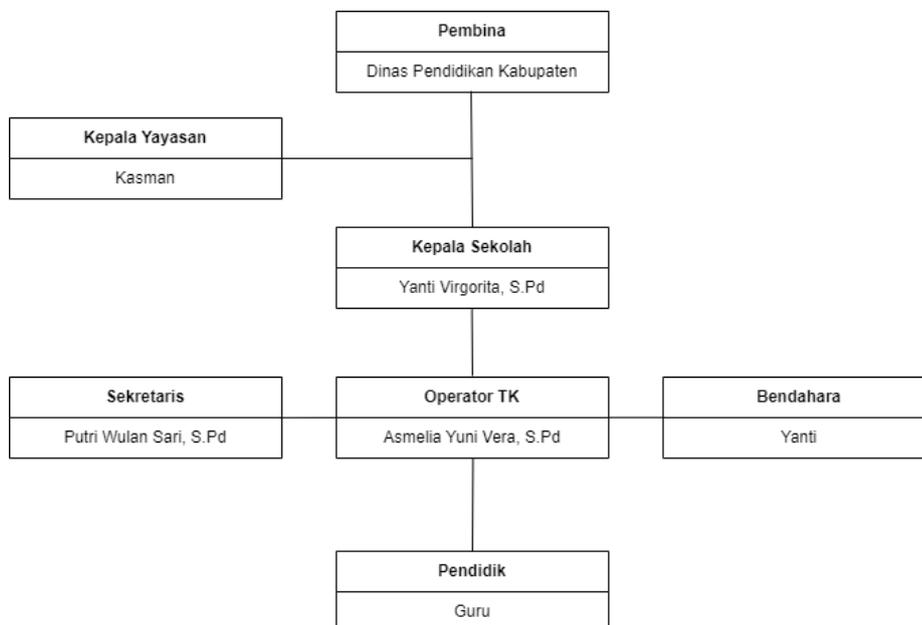
1.7 Gambaran Umum TK Pertiwi

TK Pertiwi merupakan salah satu instansi pendidikan di Sariak Laweh, Kecamatan Akabiluru. Lingkungan sekolah cukup mendukung walaupun berada di

lingkungan pedesaan. Sekolah tersebut memiliki fasilitas yang cukup dalam menunjang kegiatan belajar mengajar. TK Pertiwi ini memiliki 9 ruangan. yang terdiri dari 2 ruang kelas, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang ibadah, 1 ruang uks, 2 kamar mandi guru dan anak, serta 1 ruang bangunan.

1.7.1 Struktur Organisasi TK Pertiwi Sariak Laweh

Struktur merupakan hubungan antara berbagai macam fungsi atau aktivitas didalam suatu organisasi. Sedangkan organisasi merupakan wadah berkumpulnya minimal dua orang atau lebih yang saling bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan. Jadi struktur organisasi adalah suatu hubungan antar tiap bagian dan fungsi yang saling bekerja sama dalam kegiatan operasional untuk mencapai tujuan dari organisasi. Struktur organisasi merupakan cara bagaimana tugas atau pekerjaan dibagi, dikelompokkan, dan dikordinasikan. Berikut struktur organisasi yang terdapat di TK Pertiwi Sariak Laweh pada Gambar 1.1 :



Gambar 1. 1 Struktur Organisasi TK Pertiwi Sariak Laweh